PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 1, tirsdag 10. januar 1989

Redaksjonelt

PHOBOS skal være et nyhetsblad for medlemmene av spillklubben Ares. Vi legger vekt på at det skal komme ut ofte, og har i første omgang satset på at bladet skal komme ut fast til hver 2. og 4. tirsdag i måneden. For at vi skal få til dette trenger vi din hjelp. All slags nytt om spillrelevante ting i og utenfor Ares-miljøet vil være brukelig for oss. Vi er svært interessert i nyheter om spilling, samt ikke minst informasjon om rollespillkampanjer (som kanskje trenger flere spillere/GMer) og om folk som spiller brettspill. Skriv til oss eller snakk med oss. Deadline for neste nummer er mandag 23. januar kl. 1700; stoffet kan sendes i posten eller leveres til Johannes Berg hos Spillspesialisten. Bladet inneholder denne gang litt nyheter, en spillomtale, og annet småstoff; hva som skal komme med neste gang avhenger av DEG. Vi skal også nevne at vi denne gang begynner med en serie som kommer til å gå en stund - det er *Historiske Merkedager* som Trond Jansen står for; den inneholder begivenheter som har inntruffet på den datoen vedkommende nummer kommer ut. Foreløpig er det bare snakk om 2. verdenskrig, men alle som har andre opplysninger å bidra med, er hjertelig velkommen. I det hele tatt er PHOBOS ment å skulle være et blad for *medlemmene* i Ares, og vi håper at det vil bidra til å skape et miljø i foreningen.

GOTHCON XIII

Hvis du er gal nok, ofrer du påskesol og slalåmski og reiser til Gøteborg i påsken. Der avholdes den store (2 x ARCON) og velorganiserte (10 x ARCON) spillkongressen Gothcon XIII.

Gothcon begynner 24.3 klokken 1100 og varer til 26.3 klokken 1800, altså langfredag til 1. Påskedag. På programmet står: Auksjon, Figurmaling, ASL, Call of Cthulhu, Car Wars, Diplomacy, Diplomacy, Individuell AD&D, James Bond 007, Junta, Kremlin, Lag AD&D, Runequest III, Traveller + flere mindre offisielle arrangementer.

Hele 10 nordmenn har allerede meldt seg på Gothcon. Lag i AD&D, James Bond og muligens Traveller vil bli ordnet. Overnatting i kongresslokalene er gratis. Hotell er billige. Auksjonen er glimrende.

31. januar er absolutt siste frist for påmelding, men det blir nok fullt før den tid. Ta kontakt med et styremedlem i ARES snarest hvis du er interessert i å dra på Gothcon i påsken!

FORSIKTIG START

Selv om det ikke var så stort oppmøte på årets første klubbkveld, klarte i hvert fall ARES å begynne spill-året 1989 en uke før en viss annen spillklubb!

ARE Garnåsjordet avholdt et scenario i sin langvarige AD&D-kampanje. Redaksjonen har ikke mottatt noen detaljer om spillet, men DM-en klarte å holde på seks spillere i over seks timer, så helt dårlig kan det ikke ha vært. Vi oppfordrer Are eller en av spillerne til å sende Phobos noen ord om kampanjen!

JON Venbakken klarte nok en gang å få mast seg til å spille jernbanespillet 1830. Togene ble kjørt usedvanlig raskt og hardt! Både TOMAS Mørkrid, PATRIK Sahlstrøm og Jon investerte store midler i 2-er og 3-ertog. Jon vant spillet ved å dumpe aksjene i sitt første selskap C&O, kjøpe opp både NYNH og PRR, og sikre seg monopol på New York Sør - Philadelphia - trafikken. Ved siden av de presidentene som gjorde en innsats for samfunnet ved å subsidiere selskapenes tog med egne midler, markerte

NORMAN Robb seg som en modig aksjonær. Han nølte ikke med å ta over presidentverv i selskaper med liten kapital, og bygget disse opp til solide og lønnsomme selskaper. Dessverre tok dette som vanlig for lang tid!

EMPIRE

Dette er spillet som får både forherdete brett- og rollespillere til å bli data(spill)freaks. Svakheten ved mange strategiske dataspil_er at det er for lett å vinne. I *Empire* er dette problemet løst ved at man kan justere både produksjon og kampeffektivitet. Dette kan gjøres både for de spillere som styres av computeren og for andre. *Empire* kan spilles av opptil tre spillere, i en hvilken som helst kombinasjon av computerstyrte og ikke computerstyrte spillere.

Empire er et rent krigsspill hvor man ved hjelp av en godt planlagt produksjon og smarte taktiske trekk søker å erobre verden. Spillet foregår på et kart med store havområder, mange små og noen få store øyer. På øyene finnes byer, fra 1 til 7 på hver øy. Det er disse byene alt dreier seg om. For å vinne (ihvertfall mot bare computerstyrte spillere) må man ha mer enn 75% av byene, i tillegg må den ene av de to andre spillerne være slått helt ut. Byene fungerer også som produksjonsentere. I hver by kan man bygge en enhet av gangen. Noen enheter kan bygges svært raskt, f.eks. armeer. Andre enheter tar det lang tid å bygge, f.eks. slagskip. Hvis man først har bygget en type enhet i en by, så får man en "rabatt" hvis man fortsetter å bygge samme type enhet i byen. Det er derfor ugunstig å forandre produksjonen i en by, slik at dette bare gjøres når det er behov for det.

Det finnes kun en type armeer og en type fly. Det er derimot et rikholdig utvalg flåteenheter. Transportskip (som du må ha), destroyere, ubåter, kryssere, slagskip og hangarskip. Som en vil skjønne av dette er det svært viktig å ha kontroll over sjøområdene. Dette både for sikring av dine egne øyer, samt for å kunne invadere motstanderne.

Empire-programmet inneholder et variert utvalg kart som blir plukket ut "random" av computeren. Du vet derfor ikke hvordan "verden" ser ut, den må utforskes først. Du får kun opplysninger om de åtte feltene som omgir brikkene dine. Etterhvert som du utforsker vil de svarte områdene på kartet forsvinne og du vil få vite hvordan verden ser ut. Kartet er 98 x 58 felter stort, i runde 1 vet du kun hvordan kartet ser ut i de åtte feltene som omgir den ene byen du starter i. Det ligger også spesielle kart inne på *Empire*-programmet (f.eks. Middelhavet) samt at du kan lage dine egne. Alle disse spesielle kartene kan man be spesielt om å få - isteden for å la maskinen velge "random".

For å være sikker på å få et spennende spill, bør du gi maskinen ca 20% mer produksjon enn deg selv (dette forutsetter uforandret kampeffektivitet). Eventuelt kan du gi maskinen bedre kampeffektivitet. Hvis du ikke gir maskinen noen av disse fordelene, vil du vinne en (for) lett seier.

Empire er et STORT spill. Det tar lang tid å spille, men for en spiller er dette vel anvendt tid.

Anbefales.

CHILL™

Det er nå mer enn to år siden jeg trappet ned min forrige rollespillkampanje. Derfor synes jeg at det er på tide å starte en ny.

Min kampanje i CHILL starter tirsdag 31. januar klokken 1800. De 3 første som melder seg til meg får være med. Jeg stiller noen krav:

- Alder min. 16 år.
- Må kunne møte så tidlig som 1800 og være så lenge som 2300.

Jeg krever faktisk IKKE:

- at du har spilt rollespill før.
- at du tar CHILL seriøst (selv om jeg gjør det).
- at du binder deg til å spille mer enn ett scenario.

Det vil bli spilt ca. ett scenario i måneden, og fortrinnsvis på tirsdager. De som har spilt flest ganger vil bli spurt først når et nytt scenario skal spilles. Jeg tar inn nye spillere hvis det blir ledig plass. Vi kommer stort sett til å spille innkjøpte moduler.

Jeg glemte å nevne et krav:

- Du må være medlem av ARES.

------- Jon Venbakken -----------

NRF-NYTT

Norsk Rollespillforening
c/o AEH Hobby,
Pilestredet 7,
0180 OSLO 1.
Tel. (02) 41 43 36

Norsk Rollespill-forening

Dette er første nummer av nyhetsbladet til Norsk Rollespillforening. NRF er også med i den *internasjonale* organisasjonen RPGA (som står for den engelske betegnelsen *RolePlaying Gamers' Assciation*). NRF vil skape kontakt mellom folk med interesse for rollespill, stå for eller hjelpe til med kongresser og turneringer, og gi medlemmene en rekke tilbud som bare er for dem. Vi samarbeider med en rekke klubber og forhandlere over hele landet, først og fremst SPILLSPESIALISTEN, som driver spillforretninger i Bergen, Oslo, Stavanger og Trondheim. Og gjennom Spillspesialisten har vi kontakt med den ledende norske utgiver og distributør av rollespill, AEH HOBBY.

På grunn av for mye å gjøre, bl.a. med oversettelsen av *D&D EKSPERTSETT* som vil være å få rett over jul, har det beklageligvis blitt en del forsinkelser i oppstartingen av NRF. Foreningen regner derfor 1989 som sitt første regulære år, og alle som har betalt medlemskap for 1988 vil automatisk få forlenget dette til å gjelde ut 1989. Dessverre har vi ikke rukket å få medlemskortene ferdig ennå - de vil bli sendt ut rett over jul. Øverst på denne siden vil du imidlertid finne ditt eget medlemsnummer, som du bør bruke ved alle henvendelser til oss. Sjekk også gjerne om navn og adresse er riktig, og husk eventuelt å gi beskjed hvis du flytter.

I dette nummeret av NRF-nytt vil du finne litt stoff om foreningen og hva vi har av planer fremover, en del omtale av nye spill og nytt spillmateriale, og litt om forenings- og kongressvirksomhet. Husk også at vi kan sette inn spalteannonser for medlemmer som ønsker å selge brukte spill etc. Inntil videre er dette gratis, men skulle det kreve mye plass, blir vi nok nødt til å ta litt penger for det. Siden NRF er ment å skulle være en ren rollespillforening, vil omtaler, annonser og annet begrense seg til den slags spill.

Dette NRF-nytt går til en rekke mennesker som har meldt seg inn, eller som vi vet er interessert. Er du ikke medlem ennå, kan du bruke skjemaet på siste side. Husk eventuelt å gi beskjed hvis du ikke ønsker å bli ført opp i det registeret over spillinteresserte som vi sender til nye medlemmer. Og skulle du allerede være medlem, så kjenner du kanskje noen som er interessert, men ikke har meldt seg inn ennå? Husk, vi er avhengig av DIN støtte og hjelp for å få denne organisasjonen



igang.

NRF I 1989

NRF vil gi ut dette medlemsbladet flere ganger neste år, og bruke det til å skape kontakt mellom spillere som bor rundt om i landet. Se også egen omtale lenger ut i bladet. Man kan eventuelt selv annonsere i NRF-nytt, og etterhvert håper vi å kunne bringe en rekke tilbud til medlemmene; spill og tilbehør til gunstig pris, møter, stands og arrangementer av forskjellige slag, rabatter hos forhandlere, abonnementsordning på rollespillblader. Om noen av dere ønsker å organisere lokale spillgrupper eller klubber, kan vi hjelpe dere med å finne ut om det er andre spillinteresserte i nærheten.

NM i AD&D 1989

Vi kommer til å stå for et nytt NM i Advanced Dungeons & Dragons, på en ny ARCON spillfestival i juni 1989. Datoen er ikke endelig bestemt. Alle våre arrangementer vil enten være gratis for medlemmer eller ha en spesialrabatt for dem.

Norsk Rollespill Forening har kommet med første nummer av foreningens medlemsblad, NRF-NYTT. Første nummer inneholder litt av hvert, både artikler, spillomtaler og annonser mm. NRF-NYTT går gratis til foreningens medlemmer, noe som kan trenges da medlemsavgiften på kr 150 kan synes noe stiv. Men, bevares, hvis bare intensjonene holder så vil man nok få valuta for pengene. Det er lagt opp til en rekke goder som bare skal tilfalle foreningens medlemmer. Henv. AEH Hobby.

LITT OM SPILL OG BUTIKKER I LONDON

Undertegnede hadde i årets første uke gleden av en ukes ferie på pakketur til London. Selvsagt benyttet jeg anledningen til å besøke diverse spillsjapper, som det finnes en del av i storbyen. Spesielt kan man nevne Virgins GAMES CENTRE i *100 Oxford Street*. Butikken har et bredt og variert tilbud av spill, men med litt for stor vekt på familiespill og dataspill til at den kan sies å være noen ren simuleringsspill-sjappe lenger. Og det er litt leit, for dette er en videreføring av den digre, spillfan-eide butikken Games Centre, som i begynnelsen av 80-årene var meget dominerende på spillsektoren i England, og i ferd emd å bygge opp en svær butikkjede da de til slutt brakk ryggen på ekspansjonen sin.

Noen har fortalt oss at GAMES WORKSHOP var medvirkende til å skvise ut Games Centre, og det kan godt stemme. GW har lenge hatt sin London-butikk ute i Hammersmith (*nr. 1, Dalling Road*), men har nå også åpnet en filial i et nytt kjøpesenter i Oxford Street (annen etasje i *The Plaza, nr. 116-28*). Den nye butikken var OK, men knapt noe mer; plassen var snau (kanskje 50 kvadratmeter), og utvalget begrenset seg nesten utelukkende til GWs egne produkter. Det var såvidt man hadde plass til D&D, og spennende brettspill var det nesten ingen av. Men miniatyrer og tilbehør var det masser av.

Ellers finnes det også noen få mindre, uavhengige spillbutikker; blant dem kan vi særlig nevne GAMERS IN EXILE (adresse: *283 Pentonville Road*). Denne butikken er spesialisert på krigsspill og militære miniatyrer, og er et trangt lite lokale med veldig mye rart stappet inn. Noenlunde tilsvarende, men med litt bedre plass, pleide Games People Play ute ved Notting Hill Gate å være, men denne butikken ble dessverre nedlagt i 1988. Ellers finnes det en rollespill- og dataorientert butikk, (som jeg ikke fikk besøkt denne gangen, og heller ikke husker navnet på) i *King Street*, Hammersmith, like ved den opprinnelige GW-forretningen, og en mer generell og familiespill-orientert sjappe som kalles Just Games i *Brewer Street*, rett ved Piccadilly Circus.

Johannes H. Berg



Hvordan vinne

SHOGUN

Tilhører du den store skare av spillere som sjelden eller aldri vinner et spill? Da kan du glede deg over denne artikkelserien, som hver gang kort og konsist vil fortelle deg hvordan du vinner et bestemt spill. Alle forfatterens teorier er testet med stor suksess i praksis.

SHOGUN vinner du ved å prente følgende sannheter inn i hjernen:

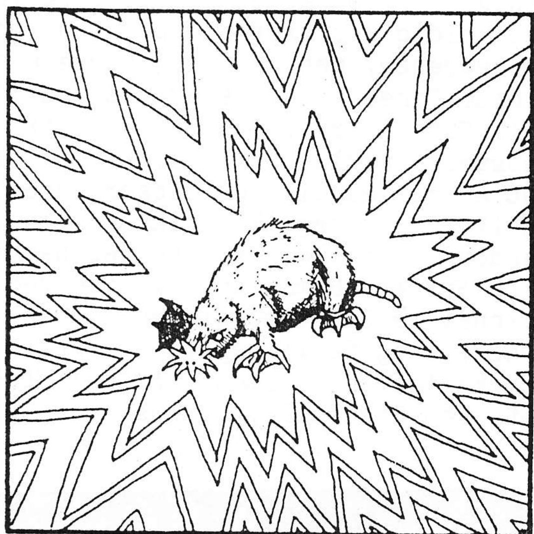
1. DET SPILLER INGEN ROLLE HVOR MANGE LANDOMRÅDER DU KONTROLLERER I SHOGUN: ARMEENES STYRKE ER MYE VIKTIGERE.

   Dette betyr at du så fort som mulig skal gjøre dine armeer sterkest mulig, og angripe motstandernes armeer direkte. Ikke bry deg om kontroll over landområder, og gi derfor også blaffen i å garnisonere områdene dine.

2. SHOGUN ER ET ELENDIG MULTIPLAYER-SPILL PGA. REGELEN OM AT DEN SPILLER SOM DREPER DEN SISTE AV EN ANNEN SPILLERS DAIMYO-ER FÅR ALLE LANDOMRÅDENE HANS.

   Dette er en blodig urettferdig regel som du må utnytte hensynsløst. Jeg sa ovenfor at du ikke skal bry deg om kontrollen over landområder, men når du kan få tjue-tretti på en gang blir det en annen sak. Hvis du har gjort armeéne dine supersterke og har sørget for at de har gått opp i erfaring hver runde, trenger du bare litt dyktighet for å lure de andre spillerne. Husk at godt trente armeér kan gå svært langt på en runde.

Jon Venbakken



MULDVARPEN

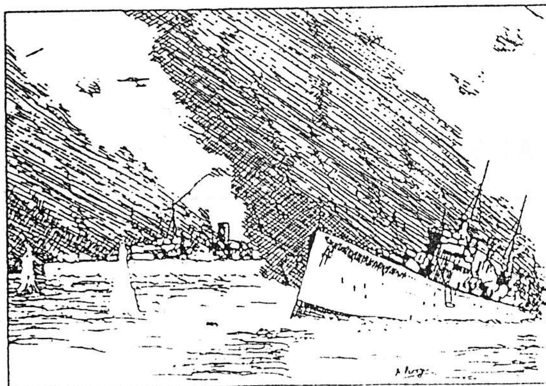
MULDVARPEN ER EN SPALTE DU NEPPE VIL FINNE I HVERT NUMMER AV PHOBOS. DETTE ER NEMLIG SPALTEN HVOR PHOBOS' TAPRE OG SKRUPPELLØSE MEDARBEIDERE GJØR ALT FOR Å KOMME MED INTERESSANTE AVSLØRINGER. VI VIL ALDRI NØLE ET SEKUND MED Å KOMME MED INJURIERENDE UTSAGN OM ENKELTPERSONER HVIS VI TROR AT VÅRE LESERE VIL HA UTBYTTE AV OPPLYSNINGENE.

I DAG HAR VI SNEKET OSS INN HOS SPILLSPESIALISTEN I OSLO. DEN ELENDIGE SKRIVEMASKINEN DETTE ER SKREVET PÅ TILHØRER SPILLSPESIALISTEN, OG SJEFSORKEN - SOM ER TIL STEDE - HAR ENNÅ IKKE OPPDAGET AT VI HAR STJÅLET DEN.

AH - NÅ HAR VI FÅTT TAK I EN UNG MEDARBEIDER I SPILLSPESIALISTEN. VI SPØR HAM:

- HVORFOR TROR DU G. AASLID SELGER SPILL?
- PENGER.
- VI HAR REGISTRERT AT HAN OFTE SELGER SPILL TIL SMÅBARN. ANBEFALER HAN DEM ALDRI Å BRUKE PENGENE SINE PÅ BEDRE TING?
- NEI (LATTER).
- HVA ER DET HAN VANLIGVIS PRAKKER PÅ DE STAKKARS BARNA?
- DET ER MEST TALISMAN OG NORSK D&D.
- HAR DET SKJEDD NOE SKANDALØST I DET SISTE SOM VI KAN SKRIVE OM? HVA MED ØKONOMIEN F.EKS.?
- NEI, ØKONOMIEN ER MEGET GOD. DET ENESTE ER AT BERGENS-FILIALEN ER ET UNDERSKUDDSFORETAGENDE.
- DETTE HOLDER IKKE. DU FÅR EN SISTE SJANSE TIL Å KOMME MED NOE SENSASJONELT!
- VEL-SPILLSPESIALISTENS ANSATTE FRA HELE LANDET VAR PÅ BÅT-TUR TIL KØBENHAVN I HELGEN. SJEFEN BLE MEGET FULL OG KASTET ØL RUNDT SEG MENS HAN LUKKET ØYNENE OG BABLET TYSK. PÅ HJEMVEIEN SMUGLET HAN.

SUKK. INTET AV DETTE ER VEL SÆRLIG SJOKKERENDE FOR LESERNE. SPALTENS MEDARBEIDERE LOVER Å KOMME MED BEDRE TING NESTE GANG.



Merkedager 10. januar.

Onsdag 10. januar 1939

Det meldes at veien fra Suomussalmi til Sovjet-Samveldet er oversådd med lik og materiell. Under forfølgelsen av soldater fra den 44. russiske divisjon har finnene nådd den russiske grense og rykket over den. Folkekommisæren for den russiske flyindustri, Kaganovitsj, er blitt av-skjediget. Den engelske avis "Daily Telegraph" mener at de russiske ledere er blitt overrasket over Finnlands motstand. Denne har avslørt svakheten i den russiske hær. Særlig skal de russiske fly ha vært en skuffelse.

Fredag 10. januar 1941

Italienske og tyske fly angriper en britisk eskadre ved Pantelleria. Hangar-skipet "Illustrious", krysseren "Southampton" og den lette krysser "Gallant" blir skadet. 12 av de angripende fly blir skutt ned. "Southampton" må senere senkes på grunn av skadene.

Lørdag 10. januar 1942

Det meldes fra Kairo at Rommel utnytter lendet så dyktig under sin tilbaketrekning mot El Agheila at det har vært umulig for de britiske styrker å tvinge ham til kamp.

Søndag 10. januar 1943

Japanske forsøk på å forsterke garnisonen i Lae på New Guinea fra en konvoi, er strandet etter vedholdende allierte fly-angrep.

Mandag 10. januar 1944

Moskva melder at Sovjet-Samveldet ikke betrakter den tidligere polsk-russiske grense som uforanderlig. Curzon-linjen, kjent fra 1919, blir nevnt som et forhandlingsgrunnlag. Denne linjen går omtrent nord-syd over Brest Litovsk.

Trond Jansen

FARVEL TIL TRIAS

Nyttårsaften var det spilling i den kjente "Geir-Bjørn-Trond" kampanjen. Ved hjelp av spilling og drikking ble det feiret at kampanjen hadde 10 års jubileum i 1988. De tre GMer ledet hvert sitt eventyr før de drakk seg fulle. Spillingen varte i ca 10 timer, og det var - kanskje særlig til denne kampanjen å være - svært effektiv spilling. Tittelen på denne artikkelen viser til det faktum at de ledende karakterene i kampanjen nå er blitt anmodet (les tvunget) til å forlate Trias. Dette skyldes visse personers skjending av et Yeenoghu tempel samt derpå følgende ned-knøling av Yeenoghu himself. Siden det ikke lykkes partiet å utslette Yeenoghu totalt, drittsekken stakk av, så er landsbybefolkningen og myndighetspersonene noe engstelige for at nevnte person kanskje vil prøve en aldri så liten hevn. Det er allerede gjort et lumskt anslag mot Daghs (den Dagda cleric som improviserte fram skjendingen) liv. På dette grunnlag og av hensyn til den offentlige ro og orden har de allerede nevnte ledende karakterer blitt anmodet om å emigrere. De tre eventyrene på nyttårsaften handlet derfor alle om reisen etc til det nye kontinentet som ligger nordvest for Trias. Emigrasjon til tross, det vil nok også i fremtiden bli spilling i de gamle kjære provinser, samt sist men ikke minst TRIAS.
Har du lyst til å spille i denne kampanjen? Ta da kontakt med Geir(han i butikken ja), Bjørn eller Trond. Det er kanskje litt mange spillere akkurat i øyeblikket, men vi vil sikkert finne plass til deg også (før eller siden).

Trond Jansen



ARES-AKTIVITETER JAN-MARS 1989

Tir 10.1	B	Dune-opplæring. Phobos.
Tir 17.1	B	Ordinær klubbkveld.
Tir 24.1	B	AD&D-turnering. Phobos.
Tor 26.1	US	ARCON 5-møte. Alle ARCON-interesserte bør komme.
Tir 31.1	B	Ordinær klubbkveld.
Lør 4.2	BL	ARES' første lørdagsmøte. Spilling. Pizza/kina-utflukt.
Tir 7.2	B	James Bond-opplæring.
Tir 14.2	B	Phobos.
Tir 21.2	B	Shogun-turnering.
Tir 28.2	B	Phobos.
Tir 7.3	B	Dataspill-aften.
Tir 14.3	B	Paranoia-turnering. Phobos.
Tir 21.3	B	Ordinær klubbkveld. (Hvis ikke alle styrem. på ferie.)
Tir 28.3	B	Phobos.

B = Bjølsen kl 1700, BL = Bjølsen kl 1300, US = Utenfor Spill-spesialisten kl 2030.

Alle aktiviteter (turneringer, opplæring) begynner kl 1800.

Innlevering av stoff til Phobos til Johannes Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.

